

NEMESIS



© Konami 1986

Konami®

HOW TO PLAY	page 1
MODE D'EMPLOI	page 5
SPIELANLEITUNG	Seite 9
RESUMEN DEL JUEGO	pagina 13
COME SI GIOCA.....	pagina 17

HOW TO PLAY



RC742

MSX

NEMESIS



© Konami 1986

<STORY>

The planet Nemesis, a peaceful Earth-like world, is now under an all-out space attack from its old enemies, beings from the sub-space star cluster of Bacterion. The people of Nemesis are in danger of being completely destroyed by the amoeboid Bacterions.

To save them, you have just launched the prototype hyper-space fighter, the Warp Rattler. The entire galaxy awaits your duel to the death with the evil Bacterions.

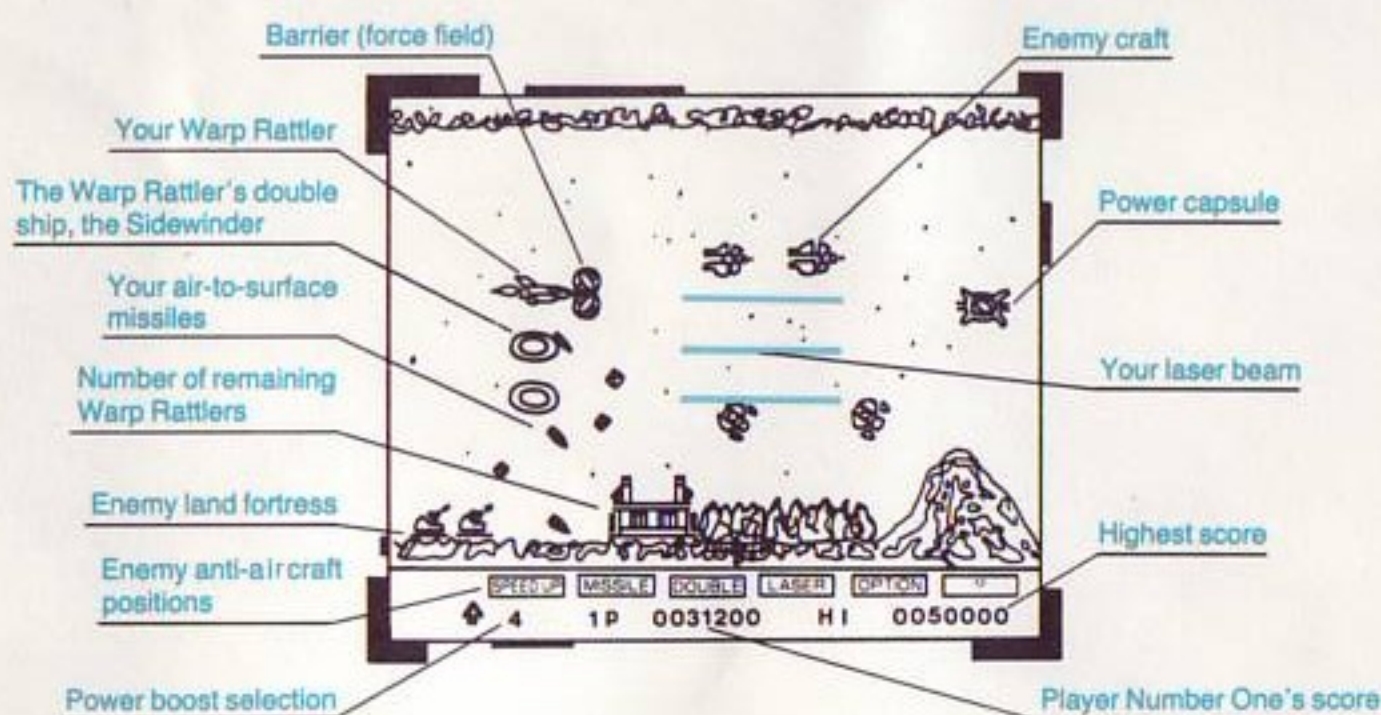
Your objective is the Bacterion superfortress, Xaerous. To reach this, you must steal the enemy power capsules along your route and boost the Warp Rattler's hyper-powers.

You are the last hope for the gentle people of Nemesis! You will need all your courage and concentration to win. Get ready to blast off!


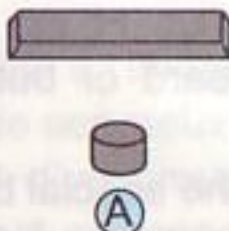
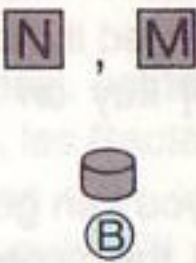


1. HOW TO PLAY

1. This game can be played by either a single player or by two players. If there are two players, the play alternates from player to player.
2. The action can be controlled either with a joystick or from the keyboard of your computer.
3. Make your selection of the number of players (one or two) using either the joystick or the cursor keys on your computer keyboard.
4. Press the Shot Button or the Space Bar to enter your selection and start the game.
5. Enemy craft will keep attacking your ship. You need to repel these attacks to progress on to the next stage. Besides these regular attacks, in each stage you will be confronted by a major enemy alien creature. If you can destroy this enemy, you can pass on to the next stage.
6. The Warp Rattler is fast, but its armament is not enough to meet the enemy's attacks. You must get regular power boosts from the enemy power capsules.
7. You start the game with three Warp Rattlers.
8. For every 100,000 points you score you get another Warp Rattler. Your maximum number of Warp Rattlers is 99.
9. You lose a Warp Rattler every time you collide with an enemy in space, are struck by enemy fire, or hit an obstacle on the ground.
10. To stop the action momentarily, press the [F-1] Key. Pressing the [F-1] key again will restart the game.
11. Here is what your screen will look like:



2. CONTROLLING THE ACTION

Maneuvering the Warp Rattler	Firing at the enemy	Power boost controls
		
Use either your keyboard cursor keys or the joystick.	Use either the space bar on the keyboard or Button "A" on the joystick.	Use either the [N] or [M] key on the keyboard or Button "B" on the joystick.

※ When two people are playing Nemesis using the keyboard, the same keys are used by both players to control the action.

3. SCORING

- Shooting down a small enemy craft 100 points
- Shooting down a medium-sized enemy craft 1,000 points
- Getting a medium-sized flying saucer 3,000 points
- Destroying the heart of an enemy antennoid 5,000 points
- Destroying the arm of an enemy antennoid 1,000 points
- Destroying the bar portion of a major enemy creature 500 points
- Destroying the central portion of a major enemy creature 10,000 points

4. POWER BOOSTING

- (1) Each time you get an enemy power capsule, different power boost selection indicators at the bottom of your screen will light up. When a desired indicator lights up, hit the power boost button (either the [N] or [M] key on the keyboard or button "B" on the joystick).
- (2) If you can get one of the special blue power capsules, all the enemies on the screen will be destroyed at once!

Power boost number	Power boost indicator	Effect of power boost
①	SPEED UP	Increases your speed (8 different levels).
②	MISSILE	Equips you with air-to-surface missiles.
③	DOUBLE	Equips you with a double-beam cannon; effective against enemy attacks from above.
④	LASER	Powers the Warp Rattler with a high-penetration laser beam cannon. The Penetration force may be extended in 2 stages.
⑤	OPTION	Doppelgänger capability. This spins off the Sidewinder, another star fighter, from the Warp Rattler. The Sidewinder has all the original firepower of the Warp Rattler and follows you in formation during your attacks. You may create a maximum of two Sidewinders.
⑥	?	This power boost effect equips the Warp Rattler with a force field Barrier, making you invulnerable to enemy attack. When the Barrier turns red, this means that you only have enough force field power to protect you from one more attack.

※ You may have multiple power boost effects at the same time; however, the double-beam cannon and the laser cannot be used together.

CAUTIONS

- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

© Konami 1986

2. CONTROÛLE <L'HISTOIRE>

La planète Nemesis, un monde paisible à l'image de la Terre, est tombée sous les feux de l'attaque spatiale de ses vieux ennemis, les Bactériens, des créatures amiboïdes provenant d'un groupe d'étoiles d'un espace secondaire. Le peuple de Nemesis est en grand danger, puisqu'il risque d'être anéanti par les Bactériens.

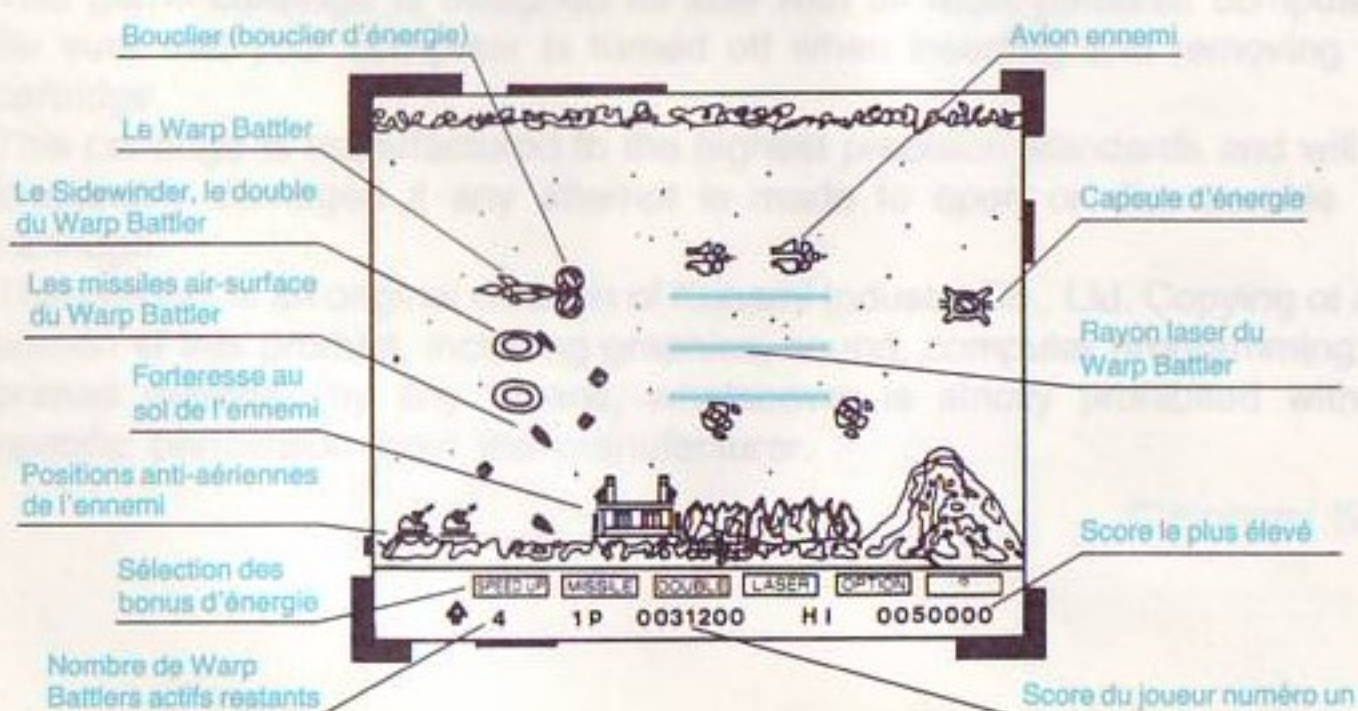
Le Warp Battler, un prototype de combat hyper-spacial pourra seul sauver Gradius en se lançant dans un combat à mort avec les belliqueux Bactériens.

Son objectif: Xaerous, la super-forteresse des Bactériens. Pour l'atteindre, il devra dérober à l'ennemi des capsules d'énergie le long de son parcours, afin de renforcer ses hyper-pouvoirs. Le Warp Battler est le dernier espoir du peuple paisible de Nemesis! Il lui faudra courage et concentration pour vaincre. Qu'il se prépare au dur combat qui l'attend!


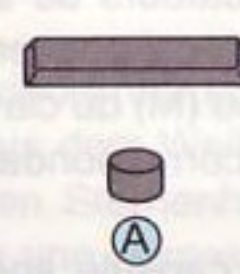
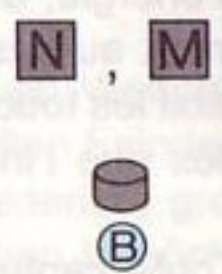


1. COMMENT JOUER

1. Ce jeu peut être joué par un seul joueur ou par deux joueurs jouant alternativement.
2. Le contrôle de l'action se fait soit au moyen d'un palonnier, soit au moyen des touches du clavier de l'ordinateur.
3. Pour sélectionner le nombre de joueurs (un ou deux), actionner soit le palonnier, soit les touches curseur du clavier de l'ordinateur.
4. Pour enregistrer la sélection du nombre de joueurs et commencer le jeu, appuyer soit sur le bouton de tir du palonnier, soit sur la barre d'espacement du clavier.
5. Des vaisseaux ennemis attaqueront à tous moments le Warp Battler. Il devra repousser ces attaques afin de pouvoir progresser d'étape en étape. A chaque étape, il sera aussi confronté à une créature ennemie particulière. Il devra l'anéantir afin de passer à l'étape suivante.
6. Le Warp Battler est rapide, mais sa force de frappe ne suffit pas à repousser toutes les attaques de ses ennemis. Il devra la renforcer en dérobant périodiquement à l'ennemi des capsules d'énergie.
7. En début de jeu, le joueur dispose de trois Warp Battlers.
8. Pour chaque 100.000 points marqués, le joueur obtient un Warp Battler supplémentaire. Le nombre maximum de Warp Battlers est de 99.
9. Tout Warp Battler heurté par un ennemi dans l'espace, touché par les projectiles d'un ennemi ou heurtant un obstacle au sol est éliminé du jeu.
10. Pour arrêter temporairement le jeu, appuyer sur la touche (F-). Pour reprendre le jeu, appuyer à nouveau sur la touche (F-).
11. Eléments visibles dans l'écran.



2. CONTROLE DE L'ACTION

Manoeuvre du Warp Battler	Pour tirer sur l'ennemi	Commandes pour bonus d'énergie
		
Utiliser soit les touches curseur du clavier, soit le palonnier.	Utiliser soit la barre d'espace-ment du clavier, soit le bouton "A" du palonnier.	Utiliser soit les touches (N) ou (M) du clavier, soit le bouton "B" du palonnier.

※ Lorsque "Nemesis" est joué par deux joueurs, les commandes servant à contrôler l'action sont les mêmes pour chaque joueur.

3. MARQUAGE DES POINTS

- Petit avion ennemi touché 100 points
- Avion ennemi de taille moyenne touché 1.000 points
- Soucoupe volante de taille moyenne touchée 3.000 points
- Destruction du coeur d'une créature à antennes ennemie... 5.000 points
- Destruction du bras d'une créature à antennes ennemie..... 1.000 points
- Destruction de la partie périphérique d'une créature ennemie principale..... 500 points
- Destruction de la partie centrale d'une créature ennemie principale 10.000 points

4. BONUS D'ENERGIE

- (1) Chaque fois que le Warp Battler parvient à capturer une capsule d'énergie, divers indicateurs de sélection de bonus d'énergie s'allument au bas de l'écran. Appuyer sur le bouton de bonus d'énergie (soit les touches (N) ou (M) du clavier, soit le bouton "B" du palonnier) dès que l'indicateur correspondant à la sélection désirée s'allume.
- (2) Toute capture d'une capsule spéciale d'énergie bleue provoque la destruction instantanée de tous les ennemis visibles sur l'écran.

Numéro du bonus d'énergie	Indicateur de bonus d'énergie	Effet produit par le bonus d'énergie.
①	SPEED UP	Augmentation de la vitesse d'action du Warp Battler (8 paliers de vitesse).
②	MISSILE	Le Warp Battler est équipé de missiles air-surface.
③	DOUBLE	Le Warp Battler est équipé d'un canon à double-faisceau: ce type d'arme est très efficace pour parer aux attaques ennemies venant d'en haut.
④	LASER	Le Warp Battler est équipé d'un canon à rayon laser à grande puissance de pénétration (2 réglages possibles de puissance).
⑤	OPTION	Effet de dédoublement. Le Warp Battler se dédouble pour produire le Sidewinder, un engin spacial présentant la même force de frappe et suivant le Warp Battler en formation pendant les attaques. Le Warp Battler peut produire jusqu'à deux Sidewinders.
⑥	?	Le Warp Battler est protégé par un bouclier d'énergie qui le rend invulnérable aux attaques ennemies. Lorsque le bouclier vire au rouge, c'est que la puissance qui lui reste ne lui permet de bloquer encore qu'une seule attaque.

※ Le Warp Battler peut cumuler plusieurs types de bonus d'énergie. Cependant, le canon à double faisceau et le laser ne peuvent être utilisés simultanément.

PRECAUTIONS

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irréremédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

© Konami 1986

2. STEUER <SPIELHANDLUNG>

Auf dem Planeten Nemesis, einer friedlichen erdengleichen Welt, wütet nun eine zügellose Angriffsarmee aus dem Weltall. Die alten Feinde von Nemesis, Kreaturen aus dem unteren Sternenhaufen Bakterion, greifen aus dem Weltall an. Die Bewohner von Nemesis schweben in höchster Gefahr. Die amoeboiden Bakterianer beabsichtigen, sie völlig zu vernichten.

Um sie zu retten, haben Sie soeben den Prototyp eines Kampfraumgleiters, den sogenannten WARP RATTLER, kampfbereit gemacht. Die gesamte Galaxie erwartet voller Spannung Ihr tödliches Duell mit den schrecklichen Bakterianern.

Ihr Ziel ist Xaerous, die Superfestung der Bakterianer. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie die feindlichen Energiekapseln erobern, die sich auf Ihrem Kurs befinden, um damit die Hyper-Energien des WARP RATTLERS ständig zu vergrößern.

Sie sind die letzte Hoffnung der friedfertigen Bewohner von Nemesis! Um zu gewinnen, brauchen Sie allen Mut und Ihre ganze Konzentration. Machen Sie sich bereit zum Flug ins All!



2. INCREMENTO DELLA POTENZA

- (1) Dopo aver premuto il tasto di accensione, si visualizza lo schermo di partenza. In questo schermo, diverse indicazioni di lettura dell'incremento di potenza si trovano sulla parte inferiore dello schermo. Quando l'indicazione desiderata si illumina, premere il tasto dell'incremento della potenza (il tasto [M] o [M] della tastiera o il pulsante B del joystick).
- (2) Se risulta un errore, premere il tasto di accensione o il tasto di reset sullo schermo. Premere il tasto di accensione o il tasto di reset.

Indicazioni	Incremento di potenza	Incremento di potenza
1	Incremento di potenza 1	Incremento di potenza 1
2	Incremento di potenza 2	Incremento di potenza 2
3	Incremento di potenza 3	Incremento di potenza 3
4	Incremento di potenza 4	Incremento di potenza 4
5	Incremento di potenza 5	Incremento di potenza 5
6	Incremento di potenza 6	Incremento di potenza 6
7	Incremento di potenza 7	Incremento di potenza 7
8	Incremento di potenza 8	Incremento di potenza 8
9	Incremento di potenza 9	Incremento di potenza 9
10	Incremento di potenza 10	Incremento di potenza 10
11	Incremento di potenza 11	Incremento di potenza 11
12	Incremento di potenza 12	Incremento di potenza 12
13	Incremento di potenza 13	Incremento di potenza 13
14	Incremento di potenza 14	Incremento di potenza 14
15	Incremento di potenza 15	Incremento di potenza 15
16	Incremento di potenza 16	Incremento di potenza 16
17	Incremento di potenza 17	Incremento di potenza 17
18	Incremento di potenza 18	Incremento di potenza 18
19	Incremento di potenza 19	Incremento di potenza 19
20	Incremento di potenza 20	Incremento di potenza 20

Konami®

Il gioco è distribuito in Italia da Konami Italia S.p.A. - Via Salaria 115 - 00198 Roma - Tel. 06/4941111 - Telex 320321 KONA I - Fax 06/4941111

Questo gioco è distribuito in Italia da Konami Italia S.p.A. - Via Salaria 115 - 00198 Roma - Tel. 06/4941111 - Telex 320321 KONA I - Fax 06/4941111

Per il gioco è necessario la cartuccia, controllate che il computer sia spento. Questa cartuccia è stata progettata in collaborazione con la più avanzata tecnologia di gioco. Qualsiasi tentativo di aprire o modificare la cartuccia comporta la perdita della garanzia.

Questo gioco è una cartuccia originale della Konami Industry Co., Ltd. La copia di qualsiasi parte di questo prodotto, inclusa la figura, il nome, il programma del computer o il marchio stampato, con qualsiasi mezzo, è vietata senza permesso scritto dalla Konami Industry Co., Ltd.

© Konami 1989